

Mã hoá: BM /7.3.1/P.THCN-DN

Ban hành lần: 01

Hiệu lực từ ngày: 15/06/2006

Trang/ tổng số trang: 1/1

## ĐỀ KIỂM TRA HỆ SỐ 2 LẦN 2 MÔN CÔNG CỤ XD PHẨM MỀM CB - THỜI GIAN : 90 PHÚT (CHỈ ĐƯỢC SỬ DỤNG TÀI LIỆU GIẤY)

Điểm	Họ tên:	Mã số HS:
		HS ký tên:

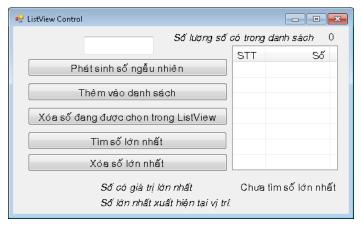
### ĐỀ BÀI

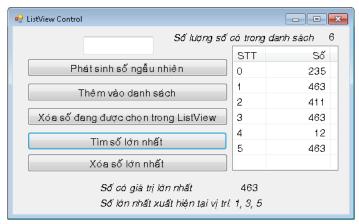
Thiết kế Form Main như sau:

- Menu là Họ và tên MSHS của các anh/chị (ví dụ: Nguyễn Văn A - 11C000TB)
  - Gồm Submenu như hình, click vô submnenu sẽ gọi Form tương ứng theo các bài bên dưới
- Menu Thoát: click vô thoát ứng dụng



### Câu 1:(Hình 2.10)





Hình 2.10 Hình 2.11

- Phát sinh số ngẫu nhiên: chương trình tự động sinh ra 1 số ngẫu nhiên (có giá trị dương nhỏ hơn 1000) vào textbox.
- Thêm vào danh sách: giá trị trong ô value sẽ được thêm vào trong ListView, đồng thời giá trị Số có trong danh sách sẽ tăng lên.
- # Xóa số đang được chọn trong ListView: nếu người dùng có chọn 1 mục trong listbox, chương trình sẽ thực hiện xóa dòng đang chọn.



Mã hoá: BM /7.3.1/P.THCN-DN

Ban hành lần: 01

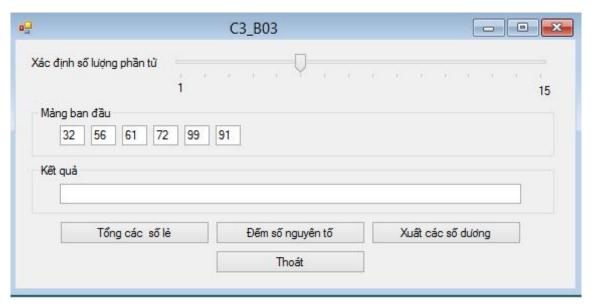
Hiệu lực từ ngày: 15/06/2006

Trang/ tổng số trang: 1/1

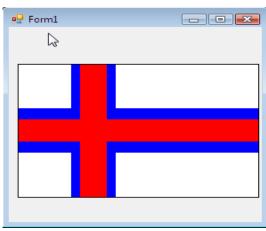
- # **Tìm số lớn nhất**: tìm giá trị lớn nhất và vị trí xuất hiện của số đó, sau đó cập nhật vào các label ở cuối form (hình 2.11).
- # Xóa số lớn nhất: Xóa tất cả các số có giá trị lớn nhất

#### **Câu 2:**

- Textbox "Số phần tử mảng" chứa số lượng (N) textbox sẽ được chương trình phát sinh khi người dùng thay đổi trên TrackBar. Với 1<= N<= 15. Giá trị số trong các textbox (mới được phát sinh) sẽ được tạo ngẫu nhiên và nằm trong khoảng từ 0 đến 99).</p>
- Nhóm 3 command button: Khi click chọn thì chương trình sẽ xử lý và hiện kết quả trong dãy "Kết quả thực hiện". Khi textbox hay listbox "Kết quả thực hiện" có giá trị mới cho hiện ra màn hình



Câu 3: Vẽ lá cờ sau:



-----HÉT-----



Mã hoá: BM /7.3.1/P.THCN-DN

Ban hành lần: 01

Hiệu lực từ ngày: 15/06/2006

Trang/ tổng số trang: 1/1

## ĐỀ KIỂM TRA HỆ SỐ 2 LẦN 2 MÔN CÔNG CỤ XD PHẨM MỀM CB - THỜI GIAN : 90 PHÚT (CHỈ ĐƯỢC SỬ DỤNG TÀI LIỆU GIẤY)

FrmMain

Điểm	Họ tên:	Mã số HS:
		HS ký tên:

## ĐỀ BÀI

Thiết kế Form Main như sau:

- Menu là Họ và tên MSHS của các anh/chị (ví dụ: Nguyễn Văn A - 11C000TB)
  - Gồm Submenu như hình, click vô submnenu sẽ gọi Form tương ứng theo các bài bên dưới
- Menu Thoát: click vô thoát ứng dụng

#### Câu 1:

- Chỉ cho nhập số vào textbox **Nhập số**
- Khi nhập dữ liệu vào textbox **Nhập số** và nhấn Enter(hoặc click vào **Cập Nhật**) thì số mới nhập này được thêm vào Listbox đồng thời dữ liệu trong textbox bị xóa và focus được chuyển về textbox

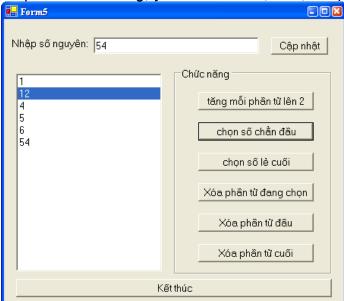
Nguyễn Văn A - 11C000TB

Bài 1

Bài 2

Bài 3

- Khi nhấn vào các phím chức năng, yêu cầu sẽ được thực hiện trên listbox





Mã hoá: BM /7.3.1/P.THCN-DN

Ban hành lần: 01

Hiệu lực từ ngày: 15/06/2006

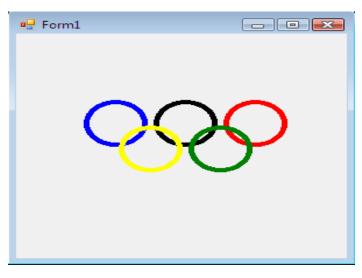
Trang/ tổng số trang: 1/1

#### **Câu 2:**

- Textbox "Số phần tử mảng" chứa số lượng (N) textbox sẽ được chương trình phát sinh khi người dùng thay đổi trên TrackBar. Với 1<= N<= 15. Giá trị số trong các textbox (mới được phát sinh) sẽ được tạo ngẫu nhiên và nằm trong khoảng từ 0 đến 99).</p>
- Nhóm 3 command button: Khi click chọn thì chương trình sẽ xử lý và hiện kết quả trong dãy "Kết quả thực hiện". Khi textbox hay listbox "Kết quả thực hiện" có giá trị mới cho hiện ra màn hình



### Câu 3: Vẽ lá cờ sau:



-----HÉT-----



Mã hoá: BM /7.3.1/P.THCN-DN

Ban hành lần: 01

Hiệu lực từ ngày: 15/06/2006

Trang/ tổng số trang: 1/1



Mã hoá: BM /7.3.1/P.THCN-DN
Ban hành lần: 01

Hiệu lực từ ngày: 15/06/2006

Trang/ tổng số trang: 1/1

# ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA HỆ SỐ 2 LẦN 2 MÔN CÔNG CỤ XD PHẨM MỀM CB - THỜI GIAN : 90' (CHỈ ĐƯỢC SỬ DỤNG TÀI LIỆU GIẤY)

## Thang điểm và các ý chính cho các đề:-

- Tạo main form và gọi các Form tương ứng: 1 điểm

- Bài 1:

o Design : 1 điểm

o Code : 2 điểm

- Bài 2:

o Design: 1 điểm

o Code: 2 điểm

- Bài 3:

o Design: 1 điểm

o Code : 2 điểm